ぼくのなつやすみ®2
海の冒険篇

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
URL　http://www.playstation.jp/info/　※ゲームの攻略法などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。
TEL　0570-000-929（携帯電話・PHSの場合 03-3475-7444）　受付時間10:00～18:00

お客様にご提供いただく個人情報（お問い合わせなど）のお取り扱いにつきましては、"PlayStation 2"の取扱説明書または上記URLをご覧いただくか、インフォメーションセンターにお問い合わせください。

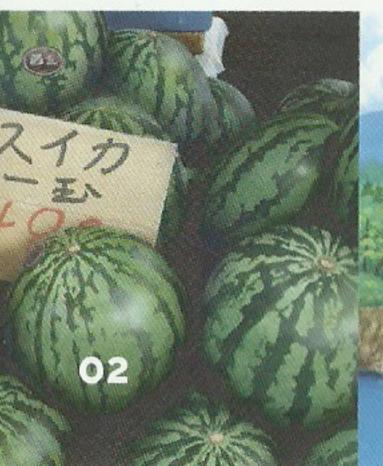
SCPS 19303

もくじ

なつやすみの過ごしかた …… 04
富海のまちマップ …… 06
おじちゃんの家 …… 08
おもな登場人物 …… 10
ボクの一日 …… 14
なつやすみの始めかた …… 16
絵日記（セーブ） …… 17
操作方法 …… 18
操作方法～移動 …… 19
操作方法～話す/調べる/使うなど …… 20
操作方法～水の中 …… 21
サブ画面 …… 22
昆虫採集 …… 24
虫相撲 …… 25
魚つり …… 26
魚図鑑 …… 27
昆虫図鑑 …… 28
スタッフクレジット …… 30
Q&A …… 32

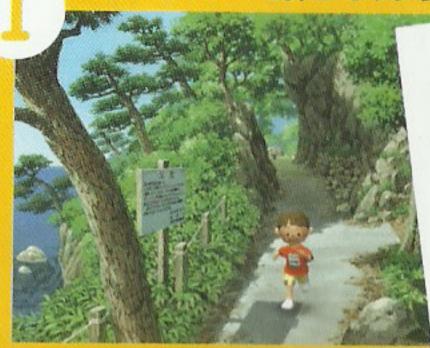
海の上に、白い入道雲が浮いていた……

昭和50年8月。
母親が臨月を迎えた9歳の少年「ボク」は、
夏休みが終わるまでの1ヶ月間、
黒潮が洗う伊豆半島の田舎町、
富海（ふみ）に住むおじの家に預けられることになりました。

ボクが居候するのは、おじ夫婦が経営する民宿「茜屋（あかねや）」。
あかね……、それは夕間暮れの空の色。
潮館の港で父親と別れ、独りぼっちで連絡船に乗ってきたボクが
たどり着いた富海の町は、美しい夕焼けに包まれた幸せな、
そして、ちっぽけな町でした。

夏休みだというのに、
さっぱり客がやって来ない民宿を切り盛りする
おじちゃん、おばちゃんと、
その子供のタケシとシゲル。
台風が来たら壊れてしまいそうな海の上の食堂で
毎朝、毎晩食事する、
元気印がでっかく付いたやんちゃな家族との生活は、
都会っ子のボクの心と体に
きっと暖かい何かを残すでしょう（たぶん）。

富海の人々との触れ合いや、
さびれた民宿にやってくる謎のお客が巻き起こす
チン騒動……。
それは愛すべき人々と、
愛すべき風景が織り成す幸せな物語。
潮の香りが漂う富海の町で、
ボクはどんな思い出を作るのでしょうか……。

なつやすみは、何をしても自由です。
とりあえず、いろんな場所を探険してみましょう。

1 まず、⊗ボタンを押してみよう！

⊗ボタンは前進ボタン。
陸の上を走ったり、
水の中を泳いだり、
どこにいても⊗ボタンだけで
グイグイ前へ進みます。

2 走りながら曲がってみよう！

方向キー左、右で、
ボクが向きを変えます。
そんなに細かく変えなくても、
だいたいでOKです。

3 ◎ボタンや△ボタンで調べてみよう！

◎ボタンや△ボタンを押すと、
目の前のものを調べたり、
人に話しかけたりできます。
とにかく、気になったら
◎ボタンや△ボタンです。

※「魚つり」「砂糖水」は△ボタンのみです（→P.20）

すもぐり

魚つり

虫相撲

昆虫採集

自転車

トッテン山
百尺平
わさび田
奥沢淵
ヒダリ滝
ミギリ滝
水車小屋
炭焼き小屋
フクロウ山
フクロウ沢
大滝
ヒミツ基地
墓地
民宿茜ハウス
おみくじ地蔵
丸太橋作り
水田
十六夜沢
洋の家
富海港
ロケット基地
茜屋
風の子公園
天文台
ツバメ滝
沖之小島
沖之大島
秘密の砂浜
閉ざされ門
桜川
富海の里診療所
高速道路
ネコ屋敷
暗闇洞穴
裏山
リトル川
奥沢

カブトムシの木
魚つりポイント
ハチの巣

1F
自転車
玄関
UP
兄弟の部屋
アサガオ
納戸
トイレ
居間
カブトムシの木
おじ夫婦の部屋
濡れ縁
ボクの部屋
渡り廊下
台所
テラス
UP
食堂
桟橋
2F
湯舟
脱衣所
浴室
渡り廊下
調理場
Down
客室・3
トイレ
客室・1
客室・2
洗濯テラス

ボク

好奇心旺盛な小学3年生。
真っ黒に日焼けしたワンパク小僧になれるかな?

荒瀬家の人々

(左から)

おじちゃん(荒瀬源太)
長期滞在客の多い自炊場のある民宿を経営。
おおらかで楽しいおじちゃん。

おばちゃん(美津子)
ボクのお父さんの妹。
やんちゃなおじと子供に手をやく、才色兼備なお母さん。

シゲル(繁)
小2。いくじなしだけど頭の回転はバツグン。ボクと光が仲良くなると、ヤキモチ妬くのはなぜだろう?

タケシ(剛)
小5。正義感のあるガキ大将。
将来は学校の先生になりたいらしいけど……。

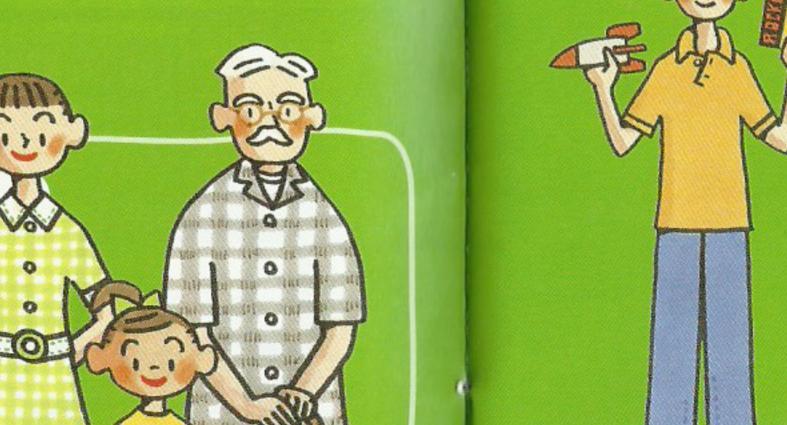
相楽家の人々

(左から)

靖子
高1。春から東京の高校に進学して一人暮らし。家を出て行った母親と仲が悪いが……。

光
小2。今日と明日に起こること、毎日占う、元気で不思議なヘソ曲がり。

じいちゃん
富海の里診療所のお医者さん。
古希(70歳)を過ぎてもまだまだ元気。

サイモン(Simon Reich)
茜ハウスに長泊するバックパッカー。夕陽を撮影しに富海にやってきたカメラマンだが、ずいぶん日本語がお上手。

洋
中3。一人でロケットを作り、打ち上げ実験をしている少年。
家にはあまりお金がないが、高校への進学を希望している。
男子グループの中で一番の年長者。

女子大生(芳花)
夕方、時々海の家でギターを弾くがなぜか悲しい曲ばかり。
一見、富海に遊びに来た女子大生。
でも、その正体は……。

おもな登場人物

凪咲（なぎさ）
富海の里診療所の看護婦。24歳。
東京は本郷の生まれだが、田舎生活に憧れ、富海の隣町の潮館で暮らす。朝夕、船で通勤。

静江
離婚して家を出て行った、相楽家のお母さん。現在は、交通遺児の奨学金団体に勤めている。内心、やはり靖子や光のことが気がかり。

入院患者
お盆前の数日間、診療所に入院している少女。
なぜか、夕方に行かないと会えないが……。

船頭さん
潮館汽船マリンランナー号の運転手。
朝夕は船着場、昼は海の家でラーメンを食べてる。

谷口
無口な元潜水夫。
夜になるとお酒を飲んで赤い顔をしているが、昼間は富海の海底で、なにやら探し物をしているらしい。

保田
夏の終わりに富海にやってきた謎の人。
波打ち際にテントを張っちゃいけませんよ。

オオカミじじい
若い頃には絶滅したオオカミを探していたらしい、腕利きの炭焼き職人。
洋の父親。

あちこち探険してみたよ。

ボクの予定表

時	予定
6	
6:30	ラジオ体操
7:00	朝ごはん
8:00	自由時間 野山や海中の探険 昆虫採集 魚つり など
18:00	夕ごはん
19:00	自由時間 町の中の探険 つかまえた虫の整理 絵日記 など
23:00	就寝

ラジオ体操

▶毎朝、公園でラジオ体操があります。
体操すると、体操カードにハンコを押してもらえます。

朝ごはん

◀ラジオ体操が終わったら、みんなで朝ごはんを食べます。
「いただきます」を忘れずに。

自由時間

▶朝ごはんを食べたら、自由時間です。
いろんなところへ行って、思い切り遊びましょう。

夕ごはん

◀夕ごはんの準備ができると、おじちゃんが迎えにきます。
「いただきます」を忘れずに。

自由時間

▶夕ごはんを食べたら、自由時間です。午後11時より前に寝ないと、次の日のラジオ体操に寝坊しますよ。一日の終わりには、絵日記をつけましょう。

月　日　曜日（　）

なつやすみの目標

いろんなところを探険するぞ！

おじちゃんの民宿がある町には、
おもしろそうな場所がいっぱい！
走ったり、自転車に乗ったり、どんどん探険するぞ！

海の中を探険するぞ！

海の中は、とってもきれい！
魚もいるし、お宝だってあるかも!?
まっくろに日焼けしたボクになるんだ！

いろんな人と仲良くなるぞ！

町には、いろんな人がいるみたい。
恥ずかしがらないで、どんどん話しかけるぞ！
友だちたくさん作るんだ！

いろんなことに挑戦するぞ！

虫をぜ～んぶつかまえたり、大きな魚をつったり、
海の底までもぐったり！
なんだかやりたいことがたくさんあるよ！

なつやすみの始めかた

電源を入れてディスクを正しくセットすると、タイトル画面が表示されます。

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、タイトルメニューに進みます。方向キー上、下でメニュー項目を選んで、◎ボタンを押してください。

最初から始める

なつやすみの最初から始めます。

途中から続ける

MEMORY CARD差込口1の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)からファイルをロードして、途中から続けます。

夏休みの思い出

なつやすみを最後まで遊ぶと、思い出を見られるようになります。

設定

メッセージ表示やアナログコントローラ(DUALSHOCK 2)の振動機能などを設定します。

※作品中に使用されている音楽に、一部、アナログレコードのノイズが入っていますが、これは作者の意図に基づいた演出効果です。
※海水浴は、安全に気をつけて。ゴミはちゃんと持ちかえりましょう。
※このゲームに出てくる自作ロケットの打ち上げは、科学的考証にもとづかないフィクションです。良い子は絶対にマネをしないでください。

絵日記(セーブ)

午後11時になると、ボクは自動的に部屋へ戻ります。机にある電気スタンドのヒモをひいて、絵日記をつけてから眠りましょう。

夕ごはんを食べたあとなら、好きなときに寝ることができます。寝たくなったら、ボクの部屋の机で◎ボタン。「絵日記」を選んで、絵日記をつけましょう。

いままでにつけた絵日記は、朝でも夜でも好きなときに、ボクの部屋の机で見ることができます。

絵日記をつけると、その日までのできごとをMEMORY CARD差込口1の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にセーブできます。セーブするときは、記録するファイルを選んでください。初めてセーブするときは、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に92KB以上の空き容量が必要です。

・絵日記帳の名前入力時に♡の絵文字が使用できますが、"PlayStation 2"本体のブラウザ画面や、『ぼくのなつやすみ2』以外のソフトから文書名を見たときには、♡の絵文字は○マークで置き換えられます。

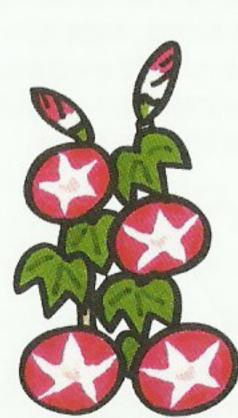
アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）

R1ボタン
・ショートカット（ほ虫あみ→P.23）

R2ボタン
・ショートカット（虫かご表示→P.23）

LED表示

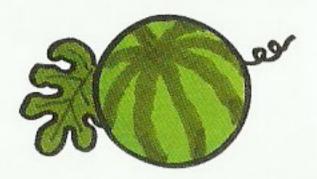
方向キー
・向きを変える

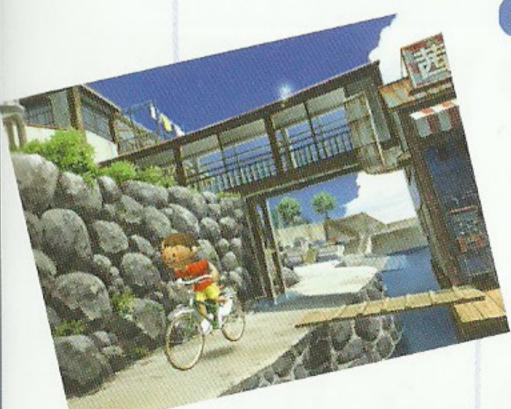
□ボタン
・サブ画面（→P.22）
（Tシャツ/持ちもの/ほ虫あみ/昆虫採集セット/つり道具/設定）

×ボタン
・地上：弱く押すと歩く
　　　強く押すと走る（→P.19）
・水中：泳ぐ（→P.21）
・音声復活

○ボタン/△ボタン
・話す/調べる/使うなど（→P.20）
・音声キャンセル

・『ぼくのなつやすみ2』は、アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）専用です。アナログコントローラ（DUALSHOCK）やコントローラは使用できません。
・LED表示は、常に赤色です。
・振動機能は、タイトルメニューやサブ画面の設定でON/OFFできます。
・左スティック、右スティックは使用しません。

歩く→走る

×ボタンを押すと、ボクが前に進みます。
弱く押すと歩いて、強く押すと走って移動します。

曲がる/回れ右

方向キー左、右を押すと、立ち止まっていても、歩いていても、走っていても、ボクが左右に向きを変えます。
方向キー下を押すと、回れ右をしてうしろを向きます。

自転車

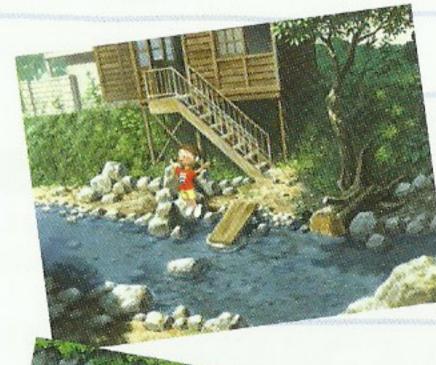
自転車を○ボタンで調べると、乗ることができます。
自転車に乗っているときも、×ボタンで前進して方向キーで向きを変えるのは同じです。
前輪のブレーキはR1ボタン、後輪のブレーキはL1ボタン、急ブレーキは方向キー下です。△ボタンを押すと、ベルを鳴らせます。
自転車から降りるには、□ボタンを押します。

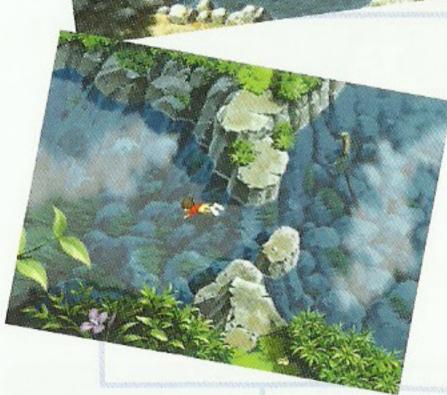
自転車は、民宿の玄関脇にあります。

ふつうの場所

◎ボタンや△ボタンを押すと、ボクの前にいる人やものなどに応じた行動をとります。

目の前に人がいるときは、その人に話しかけます。

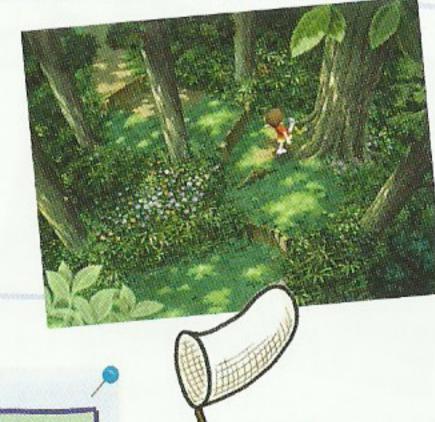
『おばちゃんのおにぎりか六個あります…食べますか?』

何かある場所では、そこを調べます。
気になるところは、どんどん調べてみましょう。

階段など、段差があるところでは、ジャンプします。

波うちぎわ

◎ボタンを押すと、ザブンと海に飛びこみます。水の中の操作方法は、右のページに書いてあります。

△ボタンを押すと、つりざおを出して、つりをします。

カブトムシの木

◎ボタンを押すと、木をけります。カブトムシやクワガタが落ちてくるかな?
△ボタンを押すと、砂糖水を使います。持っていないときは使えません。砂糖水をぬったら、次の日の朝をお楽しみに。

	◎ボタン	△ボタン
ふつうの場所	とにかく押してみよう！	
波うちぎわ	飛びこむ	魚つり
カブトムシの木	木をける	砂糖水

泳ぐ

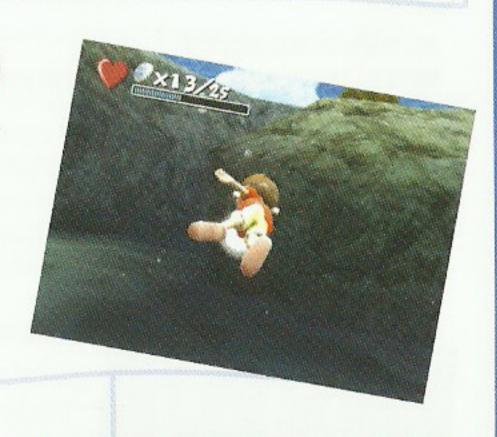
水の中で⊗ボタンを押すと、ボクが泳ぎます。
⊗ボタンの押しかたや強さで泳ぎかたが変わります。
向きを変えるのは、方向キー左、右です。
方向キー上を押すともぐり、下を押すと浮かびます。
空気が少なくなったら、水面まで浮かんで息つぎをしましょう。

ライフゲージ

画面の左上にあるのは、ボクのライフゲージです。
水の中にもぐると、少しずつライフゲージが減っていきます。
深いところにもぐるほど、ゲージの減りかたが早くなります。
ライフゲージがなくなるとおぼれてしまうので、注意しましょう。

調べる/つかまえる

◎ボタンを押すと、ボクの前にあるものを調べたり、魚をつかまえたりできます。

キラキラ光る王冠を調べると、王冠を拾えます。いろいろな場所にある王冠を手に入れると、ライフゲージが伸びて、もっと深くまでもぐれるようになります。

パンツを上げる

ボクの前に魚がいないときに◎ボタンを押すと、パンツを上げます。

陸に上がる

波うちぎわや桟橋の柱のところで◎ボタンを押すと、陸に上がります。

サブ画面

◉ボタンを押すと、サブ画面が表示されます。
サブ画面では、持ちものやつかまえた虫、つった魚などを見ることができます。

サブ画面に表示される指印を方向キーで動かして、◉ボタンで決定してください。表示されているだけで、決定できないものもあります。サブ画面を閉じるには、右下の写真で決定します。

❶ カレンダー

なつやすみのカレンダーです。

❷ 地図

ボクの現在位置がわかる地図です。

❸ 貯金箱

持っているおこづかいの金額が表示されます。

❹ 時計

おじちゃんの目覚し時計です。
規則正しい生活を送りたければ、借りて持ち歩きましょう（置いてある場所はヒミツです）。

❺ Tシャツ

ボクがTシャツを脱いだり着たりします。
Tシャツを着たままでも、水の中に入れます。
なつやすみ中ずっとTシャツを脱いだままでも過ごせます。

❻ 持ちもの

ボクが持っているものを見たり食べたりすることができます。

❼ 王冠

いままでに手に入れた王冠の数です。

❽ ほ虫あみ

ほ虫あみを持ったりしまったりします。
サブ画面を開かなくても、R1ボタンで同じことができます。

❾ 昆虫採集セット（昆虫）

昆虫採集セットや虫かごがあります。昆虫採集については、24ページを読んでください。

虫かごには、いままでにつかまえた虫が入っています。
虫かごは、サブ画面を開かなくても、R2ボタンですぐに見ることができます。

虫かごの中では、方向キーでながめる方向を変えます。⊙ボタンで虫に触ったり、その虫の鳴き声を聴くことができます。◉ボタンや⊗ボタンで、虫をかごの外に出したり、元の画面へ戻ることができます。
また、◉ボタンで虫かご全体を見ることもできます。

虫かごがいっぱいのときに新しい虫をつかまえると、つかまえた虫は虫かごに入らずにボクのポケットに入ります。ポケットに入るのは、新しくつかまえた1匹だけです。虫かごから虫を逃がしたり、標本にしたりして虫かごに空きができると、ポケットに入っていた虫が自動的に虫かごに入ります。
ポケットの中身は、サブ画面の「持ちもの」で確認できます。

❿ つり道具（サカナ）

つりに使う道具が入っています。
しかけを選んだり、いままでにつった魚を見たりできます。

⓫ 設定

メッセージ表示やアナログコントローラ（DUALSHOCK 2）の振動機能などを設定します。

昆虫採集

ほ虫あみを使って、虫をつかまえることができます。ほ虫あみを持っているときに◎ボタンを押すと、あみを振って虫をつかまえます。R2ボタンで表示される虫かごで、いままでにつかまえた虫を見ることができます(→P.23)。

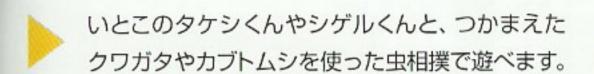
サブ画面の昆虫採集セットを使って、昆虫標本を作ることができます。

昆虫標本を作るには、まず虫かごから標本にしたい虫を選んで◎ボタンか⊗ボタン、[出す]を選びます。次に、手前の画面にある標本箱(プラモデルの空き箱)で◎ボタンを押して、虫を箱の中に置きます。標本箱の左にある注射器にくすりを入れて、虫を標本にしましょう。虫メガネを使うと、虫を観察できます。

標本にした虫は、忘れずに標本箱の右の画面にある展示台に片付けましょう。虫にくすりを注射せずに、生きたままでも展示台に置けます。展示台では、虫や標本を並べ替えたり、標本を消したり、いろいろなことができます。

青い表紙の単語カードを選択すると、展示台にある虫や標本を項目ごとに並べかえて一覧できます。方向キーで並びかえたい項目を選択して◎ボタンを押すと、虫や標本がその順序に並びます。

虫相撲

いとこのタケシくんやシゲルくんと、つかまえたクワガタやカブトムシを使った虫相撲で遊べます。

虫相撲のルールは、次のようになっています。

～虫相撲のルール～

- 土俵から落ちたら負け
- スタミナがなくなったら負け
- 負けた虫は次の日まで勝負禁止
- 種類ごとに一番大きな虫を「キング」と呼ぶ
- 「キング」と対戦できるのは一日一回だけ
- 虫は試合をするたびに強くなって、特別な技をおぼえていく
- 10勝すると、名前をつけられる

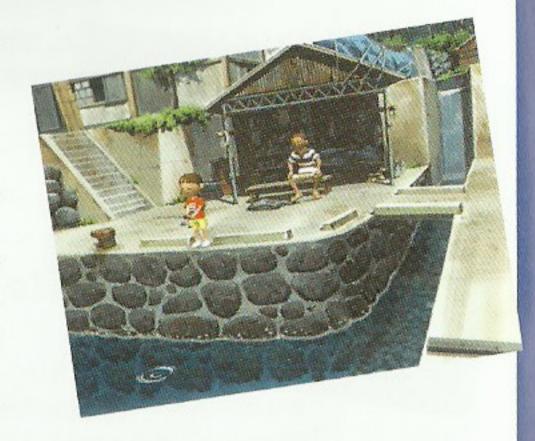
虫相撲を始めると、虫かごと虫こうかんノートが表示されます。

まずは、虫かごから虫相撲に出したい虫を選んで◎ボタンか⊗ボタンで［出す］を選びましょう。虫こうかんノートには、こうかんできる虫が書いてあります。相撲に勝つと、相手の負けた虫がこうかんノートに書かれます。どんどん勝っていくと、自分の虫の価値が上がって、より強い大きな虫とこうかんできるようになります。

次に、相撲に出す虫を、虫かごの右の画面にある土俵に運びましょう。土俵の左上で相手の虫の強さを選べます。土俵の左にあるメモ帳には、これまでの対戦結果が書いてあります。

勝負が始まる前に△ボタンを押すと、自分の虫の背中をたたいて刺激することができます。土俵の右下にあるゴングを鳴らすと、勝負開始です。

▶ つりざおを手に入れると、魚つりができるようになります。

つりができる場所で△ボタンを押すと、ボクがつりざおを手に持ちます。◎ボタンで仕掛けをキャスティングし、⊗ボタンで上げます。魚がかかったと思ったら、タイミングを見計らって上げてみましょう。すでに魚が針にかかっていたら、◎ボタンでも上げることができます。
サビキの仕掛けは、◎ボタンでさおを上下にゆらして、魚をユウワクできます。

魚つりをやめるときは、さおを上げているときに⊗ボタンを押してください。

□ボタンでサブ画面に入ります。
サブ画面では、つりに使うしかけを選んだり、いままでにつった魚を見たりできます(→P.23)。

イシダイ

防波堤の先や、港の外の岩場にいる。貝やカニでも噛み砕けるほど歯が丈夫だよ。

オジサン

南の島にはたくさんいるけど、富海ではちょっとめずらしい。岩場に投げて狙う魚。

ミノカサゴ

夕方から夜にかけてつれる魚。当たりがあったら一気に引き上げるんだって。

メバル

波が少ないところが好きなんだって。目が良いので暗くならないとつれないよ。

マコガレイ

早朝ならつりやすいカレイ。砂場にいる。大きいのは50センチを越えるらしい。

アオリイカ

夜、光に集まる。街で見かけないのは、おいしくて田舎の人が全部食べるから?

ハリセンボン

怒ったらプーッとふくらむかわいいフグ。本当に針千本あるのかな、ないのかな?

カワハギ

アタリが小さいエサ取り名人。料理の仕方が名前だなんて、ちょっとかわいそう。

アゲハチョウ

貴重度 ★

大きなハネでゆうゆうと、町の中でも飛んでいく。チョウの王様なんだけど、子供のころはミカンが好物。

オオムラサキ

貴重度 ★★

ついに登場。ニッポン代表、国蝶だ。クヌギやミズナラの樹液が好きで、大勢で群れることもあるよ。

クジャクチョウ

貴重度 ★★★

孔雀のハネの目の玉模様が、とてもきれいな蝶なんだ。飛ぶのが速くてかけっこするには大変だ。

モンキチョウ

貴重度 ★

北から南のどこでもいるよ。生きてく力が強いやつ。タンポポやアザミの花のミツが好物なんだって。

アサギマダラ

貴重度 ★★★

風に乗り、高く舞い上がるように飛ぶ。気温が下がると暖かい南の国に飛んでいってしまう寒がりなんだ。

ナガサキアゲハ

貴重度 ★★

子供のときからいつでもずっとミカンばっかり食べている。きっと大好きなんだろう。

ミンミンゼミ

貴重度 ★

ミンミンミンと一生懸命鳴いている。たった2週間の命だから、ミンミンミンと一生懸命鳴いている。

ヒグラシ

貴重度 ★★

薄暗い雑木林の木の根元に近づくと飛び出してくる。初夏の夕方カナカナと悲しく鳴くのはこのセミなんだ。

カブトムシ

貴重度 ★★

大きなツノと小さなツノで、クワガタなんかはメじゃないぞ。ノシノシ歩きガシガシ相手をやっつける。

ミヤマクワガタ

貴重度 ★★

クヌギやコナラミズナラにクリ。どんな樹液も大好きなんだ。好き嫌いがないなんて、えらいえらい。

キンオニクワガタ

貴重度 ★

林の中の倒木の上をトコトコ歩いてる。めずらしい種類なんだけど、なぜかここにはいるみたい。

オオクワガタ

貴重度 ★★★

まっくろつやつやかっこいい。ジャンボに育ってとにかく強い。クワガタたちの王様だ。

ショウリョウバッタ

貴重度 ★

飛ぶ時にキチキチキチと音をだす。細長いトンガリ頭がトレードマークかな。

キリギリス

貴重度 ★

キュウリでも小さな虫でも何でも食べるくいしんぼう。真昼の暑い中ギーチョンって鳴くのを聞いたことあるかな。

カワトンボ

貴重度 ★★

山の中の川の上、ひらひらひらひら飛んでいる。橙色茶色無色透明、いろんな色のハネを持つ。

オニヤンマ

貴重度 ★

日本でいちばん大きなトンボ。体に似合わず細くて浅いきれいな川がお気に入り。オニと言うなら怖いのかしら。

スタッフクレジット

[監督・ゲームデザイン]
綾部　和(ミレニアムキッチン)

[キャラクターデザイン]
上田　三根子

■キャスト

(ボク)
村田　貴輝
(おじちゃん)
天田　益男
(おばちゃん)
一城　みゆ希
(タケシ)
高山　みなみ
(シゲル)
大谷　育江
(靖子・入院患者)
坂本　真綾
(洋)
進藤　一宏
(光)
最上　莉奈
(じいちゃん)
平野　稔
(芳花)
田中　敦子
(凪咲)
石塚　理恵
(サイモン)
デビットニール
(静江)
唐沢　潤
(谷口)
村田　則男
(保田)
内田　夕夜
(オオカミじじい)
中　庸助
(船頭)
牛山　茂
(おぼうさん)
池田　勝

(ナレーション)
ダンカン

■キャラクター

ーミレニアムキッチンー
[キャラクターモデリング&アニメーション]
菊地　雅矢

[昆虫・魚モデリング&アニメーション]
沢尻　巧美

[アニメーションサポート]
増田　健

■背景美術

草薙(KUSANAGI)

[美術監督]
小倉　一男(KUSANAGI)

[設定]
玖村　麻子

[レイアウト・原画]
綾部　和
かねこよしかず

[背景美術]
ー草薙(KUSANAGI)スタッフー
須江　信人
橋本　和幸
緒続　学
堀壮　太郎
佐藤　寛子
小倉　一男

[背景協力]
田中　貞彦
近藤　康敬
荒井　賢

[背景制作管理]
中座　洋次(KUSANAGI)

■背景デジタルプロセス

ーミレニアムキッチンー
[ペイント・エディット]
高島　大輔

玖村　麻子
沢尻　巧美
山本　裕一
佐々木　悠介

[BGアニメーション]
田代　だいへい

[CGパース設計]
沢尻　巧美

[データエディット]
吉田　哲也

■システムグラフィック

玖村　麻子
ミレニアムキッチン

[絵日記]
熊谷　智子

[恐竜王冠]
馬場　博年
制作協力　株式会社ゼロワン

■プログラム

ーアトリエドゥーブルー
[スーパーアドバイザー]
井上　季郎

[ディレクター]
高橋　光規

[プログラミングアドバイザー]
坪井　哲央

ーコンテンツー
[リードプログラマー]
高橋　智之

[アシスタントプログラマー]
小谷　暢洋
金澤　聡明

ーアトリエドゥーブルー
[アシスタントプログラマー]
吉野　元章

ーミレニアムキッチンー
[テクニカルサポート]
吉田　哲也

■水中3Dモデリング

ーコンテンツー
山口　明士

ーアトリエドゥーブルー
南　世燊
戸田　明宏
森川　覚史

■イベントスクリプト

綾部　和

ーアトリエドゥーブルー
阿部　弘信
大谷　昌人

ーミレニアムキッチンー
吉田　哲也
菊地　雅矢

■音楽

[音楽監督]
[作曲・編曲]
鵜飼　秋子

[録音・ミキシング]
ハノン

[音楽プロデューサー]
長　俊広 (SOYTZER MUSIC)

■ボイス

[演出]
佐藤　敏夫

[キャスティングコーディネート]
河越　美帆(東北新社)
田中　信作(東北新社)
大野　拓也(東北新社)

■CGムービー

[ムービー監督・制作]
丸　哲郎

[アニメーター]
増田　健

[演出・絵コンテ・背景原画]
綾部　和

■音響制作

ーアトリエドゥーブルー
芦沢　英志
林　憲

■ゲームデザインサポート

[昆虫採集・虫相撲]
佐藤　昭彦
東郷　生志

[ミレニアムキッチンディレクター]
宮坂　典子

[原作・脚本]
綾部　和

[パッケージコーディネート]
小宮　浩典
和泉　卓哉
高橋　博之(SMC)
鈴木　宏枝(SMC)

[ソフトウェアマニュアルライティング]
安原　健一郎(豊玉屋)

[デザイン]
和泉　卓哉
寺嶋　愛子

[プロモーション]
小宮　一昭
西島　卓

[セールスプロモーション]
青木　千加志
渡辺　篤

[QAマネージャー]
日吉　正樹

[QAチーム]
野上　泰大
倉田　健次
宍戸　理恵
青山　秀明
保坂　淳一
武井　孝之
橋口　智恵
中山　麻衣子
桑野　章子
山下　直子
安田　栗子
飯島　努
笠間　大貴
篠崎　達雄
増形　大介
関野　麻美
鹿田　広介
川合　功剛

[スペシャルサンクス]
RX Lib. Team
山本　浩
寺坂　勇

富川　慎司
水野　雅之

中越　健太郎

品川　未貴
仲村　達朗

松嶋　彩
松嶋　翔

綾部　香里

山根　亜矢子
折上　栄作

上田三根子事務所

[協力]
環境音響研究所

株式会社内田洋行
株式会社おやつカンパニー
サッポロビール株式会社
ショウワノート株式会社
株式会社タミヤ
大日本除虫菊株式会社
株式会社ツムラ
("バスクリン"はツムラの登録商標です。)
株式会社トンボ鉛筆
株式会社日経ナショナル ジオグラフィック
丸川製菓株式会社

Fontworks International Limited

[アシスタントプロデューサー]
澤口　健二

[プロデューサー]
宮木　和人

[エグゼクティブプロデューサー]
山元　哲治

[制作総指揮]
佐藤　明

竹野　史哉
佐伯　雅司

[企画・制作]
ミレニアムキッチン

[製作・著作]
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

— テーマソング —
少年時代

[歌]
沢田　知可子

[作詞]
井上　陽水

[作曲]
井上　陽水
平井　夏美

[編曲]
小野澤　篤

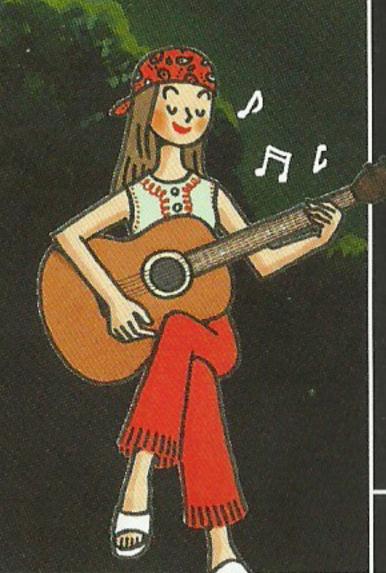
[レコーディングエンジニア]
樋田　朋行

[レコーディングスタジオ]
サボテンスタジオ

— 挿入歌 —
12月の雨の日

[作詞]
松本　隆

[作曲]
大瀧　詠一

Q&A

Q 魚つりをしたいのに、海に飛びこんじゃいます。

A これは作者のいたずらです。
魚つりをしたいときは、波うちぎわで△ボタンを押しましょう。

Q せっかく砂糖水を作ったのに、カブトムシの木にぬれません。

A カブトムシの木のそばで△ボタンを押しましょう。

Q ハチの巣をつつけません。

A つりざおを使ってみましょう。

Q つりざおが見つかりません。

A 海ぞいにある、おじちゃんの仕事場があやしいと思います。

Q ラジオ体操に参加できません。本当にやってるんですか?

A 午後11時より前に寝ないと、寝坊してラジオ体操に参加できなくなります。
ラジオ体操に出たければ、早めに寝るようにしましょう。

Q 朝顔に水をあげたいのに、ボクのほうに水が飛んでくるんです。

A ホースの向きを変えてみましょう。

Q ザリガニをつかまえられるって噂を聞きました。

A 噂は本当です。コンクリートや木のドブ板を調べてみましょう。

Q 海ですぐおぼれてしまいます。

A ライフゲージがなくなる前に、水面に顔を出して息つぎをしましょう。
王冠を集めると、ライフゲージが長くなります。

Q 虫を殺したり、つかまえたままにしないで昆虫図鑑のページを増やしたいです。

A 図鑑のページは、新しい種類の虫を標本箱や展示台に置くだけで増えていきます。
ページが増えたら、虫を逃がしてあげましょう。

Q 毎日をどんなふうにすごせば、充実したなつやすみになりますか。

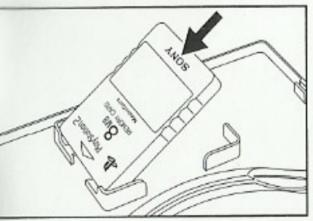
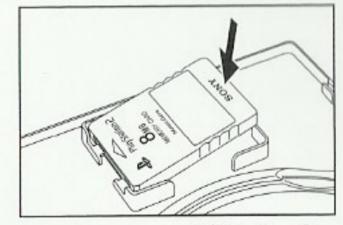
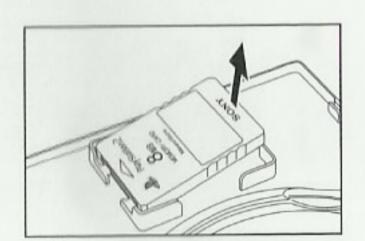
A 占い名人の光ちゃんに聞いてみましょう。

ディスクの収納・取り出し方法

PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

メモリーカードの収納・取り出し方法

1. メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。

2. メモリーカードの右端を押し込んでください。

3. 取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。 ●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。 ●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

SCPS 19303
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント